



**Regionaler Volleyballverband Glarus, St. Gallen, Graubünden,  
Fürstentum Liechtenstein und Ausserschwyz**

**Jugendspielordnung GSGL**  
**JuSpO GSGL**

vom 15. Juni 2011

**Allgemeines**

Die allgemeinen Bezeichnungen von Funktion oder Stellung, wie z. B. Präsident usw., gelten sowohl für Personen weiblichen als auch für Personen männlichen Geschlechts, sofern nichts Besonderes erwähnt wird, oder sich nicht auf Grund des Geschlechts eine Unterscheidung in der Schreibweise aufdrängt.

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>Seite</b>
<b>1 Zweck der Jugendspielordnung (JuSpO) .....</b>	<b>3</b>
<b>2 Aufgabenbereich .....</b>	<b>3</b>
<b>3 Spielregeln .....</b>	<b>3</b>
<b>4 Spieljahr .....</b>	<b>3</b>
<b>5 Altersklassen .....</b>	<b>3</b>
<b>6 Stärkeklassen .....</b>	<b>3</b>
<b>7 Spielberechtigung .....</b>	<b>4</b>
<b>8 Organisation des Spielbetriebes .....</b>	<b>4</b>
<b>9 Schiedsrichtereinsatz und Wettkampfgericht .....</b>	<b>5</b>
<b>10 Nichtantreten .....</b>	<b>6</b>
<b>11 Matchblätter .....</b>	<b>6</b>
<b>12 Wertung der Spiele .....</b>	<b>6</b>
<b>13 Proteste .....</b>	<b>7</b>
<b>14 Schlussbestimmungen .....</b>	<b>7</b>
 <b>Anhang .....</b>	 <b>8</b>
Checkliste für Turnier-Ausrichter .....	8

## **1 Zweck der Jugendspielordnung (JuSpO)**

**1.1** Zweck der JuSpO ist es, einheitliche Richtlinien für den gesamten Jugendspielbetrieb innerhalb des Verbandsgebietes GSGL zu schaffen, soweit diese nicht durch allgemeine Bestimmungen des Volleyballreglements von Swiss Volley (VR SwissVolley) gegeben sind.

**1.2** Aufgabe des „Runden Tisch“ ist es, darauf zu achten, dass die JuSpO eingehalten wird.

**1.3** Soweit die Jugendspielordnung keine spezielle Regelung enthält, gilt das offizielle Wettspielreglement von GSGL (ROW GSGL).

## **2 Aufgabenbereich**

**2.1** Die JuSpO regelt den Spielbetrieb innerhalb von GSGL. Zum Spielbetrieb gehören:

- a) Meisterschaftsspiele
- b) Qualifikationsturniere
- c) Finalturniere

## **3 Spielregeln**

**3.1** Für den gesamten Spielbetrieb gelten die Bestimmungen der offiziellen Volleyballregeln mit den im VR SwissVolley vorgesehenen Anpassungen im U15-, U13- und U11-Jugendbereich sowie Änderungen in der 2. Stärkeklasse gemäss den Vorgaben des RV GSGL.

**3.2** Die Rundenspiele der U23-, U19 -, der U17-, U15-, U13- und U11-Jugend werden in der Regel über 2 Gewinnsätze ausgetragen. In Ausnahmefällen sind auch 3 Gewinnsätze möglich. Diese Entscheidung obliegt dem technischen Leiter. Die Anzahl der Gewinnsätze wird nach der Gruppen-Einteilung festgelegt und ist den Mannschaften mit dem Spielplan mitzuteilen

**3.3** Jugendmannschaften sollen an einem Tag höchstens 4 Spiele über 2 Gewinnsätze oder 3 Spiele über 3 Gewinnsätze und mindestens 1 Spiel mit 3 Gewinnsätzen durchführen.

**3.4** Die Netzhöhe richtet sich nach den Richtlinien im VR SwissVolley.

**3.5** In der 2. Stärkeklasse rotiert die aufschlagsberechtigte Mannschaft nach 3 aufeinanderfolgenden Services um eine Position (Portugal-Regel).

## **4 Spieljahr**

Das Spieljahr beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni.

## **5 Altersklassen**

Die Altersklassen richten sich nach den Stichtagen im VR SwissVolley. Die Stichtage werden mit der Ausschreibung zu jeder neuen Spielrunde den Vereinen vom Sekretariat mitgeteilt.

## **6 Stärkeklassen**

**6.1** Die Stärkeklasse einer von einem Verein gemeldeten Mannschaft ergibt sich jährlich neu und hängt bei der Meldung von mindestens 4 Mannschaften für die jeweilige Alters- und Stärkeklasse ab von:

- a) der altersmäßigen Zusammensetzung der Mannschaft,
- b) ob eine Meisterschaft für die betreffende Alters- und Stärkeklasse zustande kommt.

**6.2** Für die U23-Jugend bis zur U17-Jugend werden jeweils 2 Stärkeklassen ausgeschrieben. Die Ausschreibung findet zusammen mit der Meldung der Aktivteams vor der DV GSGL statt und unterliegt den analogen Bestimmungen im ROW GSGL.

**6.2.1** Für die Altersklassen U15- bis zur U11-Jugend wird nur eine Stärkeklasse angeboten. Hier werden Vorbereitungsturniere (keine Lizenzpflicht) und ein Endturnier gespielt (Lizenzpflicht). Die Platzierungen der Vorbereitungsturniere entscheiden über die Setzung beim Endturnier. Die Ausschreibung hierfür hat spätestens im Oktober zu erfolgen. Pro Altersklasse sollen mindestens 4 Turniere ausgeschrieben werden.

**6.3** In den Altersklassen U17 bis U23 wird das Endturnier, welches als Qualifikation für die Schweizer Meisterschaften (U17/U19) bzw. die Interliga (U23) gilt, jeweils mit 6 Mannschaften gespielt. In Ausnahmefällen kann die Anzahl durch den Technischen Leiter auf max. 8 erhöht werden. Über die Setzung entscheiden die Qualifikationsturniere. Fallen diese aus, wird die Platzierung des Vorjahres zu Rate gezogen.

**6.3.1** Melden sich in den Altersklassen U17 bis U23 mehr als 6 Mannschaften für die 1. Stärkeklasse, sind Qualifikationsspiele erforderlich. Sind es 6 oder weniger Mannschaften kann der Technische Leiter auch beschließen, nur das Endturnier durchzuführen.

**6.3.2** In der U23 Altersklasse gibt es 2 Phasen der Regionalmeisterschaft. In Phase 1 werden 2 Stärkeklassen gebildet, die denselben Modus spielen und mit einem Endturnier im Dezember enden. Der Sieger der 1. Stärkeklasse wird „Regionalmeister Phase 1“. Nach diesem Turnier dürfen sich Teams aus der 1. Stärkeklasse für die 2. Phase abmelden. Die 3 besten Teams der 2. Stärkeklasse dürfen dann für die Phase 2 in die 1. Stärkeklasse melden und es sind Neumeldungen für die 2. Stärkeklasse möglich. Die Phase 2 wird mit den neuen Gruppen im gleichen Modus gespielt wie Phase 1. Der Sieger der 1. Stärkeklasse wird „Regionalmeister Phase 2“.

## **7 Spielberechtigung**

**7.1** Zum Einsatz bei Spielen im Geltungsbereich der JuSpO können nur Jugendliche kommen, die spielberechtigt sind. Für die Spielberechtigung ist eine gültige Lizenz von SV erforderlich oder die ausdrückliche Kennzeichnung eines Turniers durch den RV GSGL als Turnier ohne Lizenzpflicht.

**7.2** Liegt die Lizenz bis Abschluss des Turniers nicht vor, muss die Identität eines Spielers zumindest durch ein Dokument mit Bild zweifelsfrei überprüft werden können. Ein Nachreichen der Lizenz ist in diesem Fall nicht erforderlich.

**7.3** Eine Ausländerbeschränkung für Jugendliche gibt es nicht.

**7.4** Bei der U15-Jugend bis U11-Jugend können gemischtgeschlechtliche Mannschaften (mixed) in den männlichen Spielklassen teilnehmen. Dabei muss aber jeweils mindestens ein männlicher Spieler auf dem Spielfeld stehen. Bei der Ausschreibung der Spielrunden ist zu unterteilen in männlich-mixed und weiblich.

**7.5** Auf Beschluss des technischen Leiters können Teams mit einzelnen Spielern, die zu alt für die gemeldete Altersklasse sind, in der 2. Stärkeklasse ausser Konkurrenz mitspielen.

**7.6** Bei den Finalturnieren sind nur gleichgeschlechtliche Mannschaften spielberechtigt. Dies gilt auch für eventuelle Qualifikationsturniere.

## **8 Organisation des Spielbetriebes**

**8.1** Rechtzeitig vor Beginn der Spielrunde werden die Vereine vom Sekretariat GSGL dazu aufgefordert, ihre Mannschaftsmeldungen abzugeben.

**8.2** Die Meldung beinhaltet: Anzahl der Mannschaften, Altersklassen und Stärkeklasse für Jugendmannschaften.

**8.3** Der technische Leiter teilt je nach Anzahl der Mannschaften in regionale Gruppen ein, und organisiert eventuell erforderliche Qualifikationsturniere.

**8.4** Die Zusammensetzung der regionalen Gruppen erfolgt nach Möglichkeit nach dem Prinzip der kürzesten Fahrwege.

**8.5** Spielbeginn an den veröffentlichten Spieltagen ist um 10.00 Uhr. Andere Anfangszeiten können die Gastgeber nur beantragen, wenn das schriftliche Einverständnis der Gastmannschaften vorliegt. Hallenöffnung ist spätestens 1 Stunde vor Spielbeginn.

**8.5.1** An Turniertagen ist nur die 1. Spielrunde des Tages zeitlich verbindlich festgelegt. Alle weiteren Spiele werden möglichst bald nach dem Ende des vorausgegangenen Spiels, spätestens aber 15 Minuten nach dem Ende des vorausgegangenen Spiels angepfeifen. Für das erste Spiel einer Mannschaft an einem Wettkampftag muss dieser mindestens 30 Minuten Zeit zum Aufzuwärmen und Einspielen zugestanden werden. Vor ihrem jeweils ersten Spiel geben die Teams dem Veranstalter die Lizenzen und eine Mannschaftsliste, mit den an diesem Tag einzusetzenden Spielern, ab.

**8.5.2** Bei Endturnieren kann der Veranstalter ca. 15 Minuten vor dem ersten Spiel ein Technical Meeting mit allen Trainern durchführen. Teams, die zu diesem Zeitpunkt nicht vor Ort sind, haben keine Möglichkeit, gegen die eventuell beschlossenen Änderungen im Ablauf des Endturniers Einspruch einzulegen.

**8.6** Der Spielplan wird vom Sekretariat GSGL erstellt. Er enthält Zeit, Ort und Spielpaarungen. Grundlage sind die eingegangenen Angaben, zu denen auch Wegbeschreibungen zu den Spielhallen gehören. An dem gleichen Spieltag sollen nie zwei aufeinanderfolgende Altersklassen spielen.

**8.6.1** Teams des ausrichtenden Vereins sollen nach Möglichkeit das erste und das letzte Spiel des Spieltages haben.

**8.7** Der Ausrichter ist verpflichtet, der Gastmannschaft mindestens 6 Bälle zum Einspielen zur Verfügung zu stellen.

**8.8** Die Spiele sind pünktlich laut Spielplan und den unter 8.5.2. aufgeführten Bestimmungen anzupfeifen. Verspäteter Spielbeginn ist vom Schiedsgericht auf dem Matchblatt zu begründen.

**8.9** Spielverlegungen sind beim technischen Leiter mindestens 14 Tage vor dem geplanten Termin schriftlich zu beantragen. Dem Antrag sind beizufügen:

- a) Angaben über den neuen Termin, die Spielhalle und den Spielbeginn
- b) die schriftlichen Einverständniserklärungen der beteiligten Mannschaften,
- c) Beweise für den Spielverlegungsgrund.

Die Anordnung über die Spielverlegung ergeht ausschließlich vom technischen Leiter. Er kann in ganz besonderen Fällen von diesem Verfahren abweichen (höhere Gewalt u.ä.). Spielverlegungen, die nicht vom technischen Leiter angeordnet sind, sind ungültig. Ein Wechseln der Spielhalle ist jedoch nicht als Spielverlegung zu behandeln.

**8.9.1** Spielverlegungen innerhalb eines Spieltages können auch kurzfristig unter Einverständnis von allen Beteiligten und des technischen Leiters vorgenommen werden.

## **9 Schiedsrichtereinsatz und Wettkampfgericht**

**9.1** Jede gemeldete Mannschaft muss entsprechend dem Spielplan ein komplettes Schiedsgericht (Schiedsrichter, Schreiber/Täfelers) stellen. Das Schiedsgericht hat mindestens 15 Minuten vor Spielbeginn zu erscheinen.

9.1.2 Bei Endturnieren werden die Schiedsrichter durch die RSK GSGL aufgeboden. Schreiber/Täfelers werden von den anwesenden Mannschaften gestellt.

**9.2** Die erforderliche Schiedsrichterqualifikation wird den Vereinen zu Beginn der Saison mitgeteilt.

**9.3** Bei Nichterscheinen des Schiedsrichters hat der Ausrichter den technischen Leiter unverzüglich zu benachrichtigen. Das Spiel wird in jedem Fall ausgetragen und kann von jedem anwesenden oder kurzfristig herbeigezogenen lizenzierten Schiedsrichter geleitet werden. Steht kein lizenziertes Schiedsrichter zur Verfügung, so kann und muss das Spiel mit entsprechendem Vermerk auf dem Matchblatt auch ohne Schiedsrichter gespielt werden.

**9.4** Bei Meisterschaften in Turnierform besteht das Wettkampfericht aus je einem Vertreter der Vereine und einem Mitglied des „Runden Tisch“. Bei Protesten, die innerhalb einer 1/2 Stunde nach Bekanntwerden des Protestgrundes eingelegt werden müssen, haben Beteiligte kein Stimmrecht.

## **10 Nichtantreten**

**10.1** Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat der 1. Schiedsrichter dies auf dem Matchblatt zu vermerken. Die nicht angetretene Mannschaft ist auf dem Matchblatt namentlich einzutragen. Im Übrigen wertet der Technische Leiter das Spiel für die nicht angetretene Mannschaft mit 0:25 Punkten pro Satz und 0:2 resp. 0:3 Sätzen. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn sie 15 Minuten nach der im Spielplan angegebenen Anfangszeit nicht spielbereit ist. Findet das erste Spiel nicht statt, so gilt für das zweite Spiel eine weitere Einspielzeit von 40 Minuten. Die Entscheidung kann aufgehoben werden, wenn Ausbleiben, Unvollständigkeit oder Verspätung durch höhere Gewalt eingetreten sind und nachgewiesen wurden.

**10.2** Eine Mannschaft, die während einer Meisterschaftsrunde an 2 Spieltagen nicht angetreten ist, wird vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

## **11 Matchblätter**

**11.1** Für das Schreiben von Pflichtspielen der Altersklassen U23-/U19-/U17-Jugend gelten die vom RV GSGL erlassenen Bestimmungen bezüglich Art und Führung der Matchblätter. Die Matchblätter sind vom Ausrichter zu stellen.

**11.2** Für das Einsenden der Matchblätter sind die Ausrichter verantwortlich. Die Matchblätter müssen bis 3 Tage nach Durchführung des Turniers an das Sekretariat GSGL gesendet werden.

## **12 Wertung der Spiele**

**12.1** Die Wertung der Spiele nimmt der technische Leiter anhand der Spielberichtsbögen vor.

**12.2** Die Spielwertung wird bei Spielen auf 3 Gewinnsätze analog der Wertung in der RL GSGL gehandhabt. Spiele auf 2 Gewinnsätze werden bei einem 2:0-Sieg analog eines 3:0-Sieges bei 3 Gewinnsätzen gewertet und bei einem 2:1-Sieg analog eines 3:2-Sieges bei 3 Gewinnsätzen.

**12.3** Bei Punktgleichheit von zwei oder mehr Mannschaften entscheidet die Satzifferenz (Subtraktionsverfahren) über die Platzierung. Bei gleicher Satzifferenz zählt zunächst die Anzahl der gewonnenen Sätze.

**12.4** Bei Punktgleichheit und gleicher Satzifferenz von zwei oder mehr Mannschaften entscheidet die Balldifferenz (Subtraktionsverfahren) über die Platzierung. Bei gleicher Balldifferenz zählt die Anzahl der gewonnenen Bälle.

**12.5** Ergibt sich nach Anwendung von 12.3 und 12.4 ein Gleichstand für zwei oder mehr Mannschaften, müssen diese Mannschaften nochmals gegeneinander spielen. Die Entscheidungsspiele sind dann massgebend für die Platzierung.

**12.6** Bei Abmeldung bzw. Ausschluss sind alle bisher ausgetragenen Spiele der betroffenen Mannschaft zu annullieren.

### **13 Proteste**

**13.1** Protestgründe, die einer zu Pflichtspielen angetretenen Mannschaft vor oder während des Spieles bekannt werden, sind auf Veranlassung des Kapitäns vom Schreiber auf dem Matchblatt einzutragen und zu unterschreiben, bevor dieser durch den ersten Schiedsrichter abgeschlossen wird. Protestgründe, die sich auf die allgemeinen Spielbedingungen erstrecken, können nur eingetragen werden, wenn sie vor Spielbeginn beim ersten Schiedsrichter angemeldet wurden. Ohne Eintragung der Protestgründe können diese nicht für Anträge im Sinne der JSpO herangezogen werden.

**13.2** Der Technische Leiter muss die durch die Protesteintragung behaupteten Tatsachen bei der Wertung berücksichtigen. Voraussetzung dafür ist die Einzahlung einer Protestgebühr gemäss RGO GSGL auf das Konto des RV GSGL innerhalb der im VR SwissVolley festgelegten Fristen. Wird dem Protest stattgegeben, erfolgt die Rückzahlung der Protestgebühr.

**13.3** Gegen den Entscheid des Technischen Leiters kann innerhalb einer Frist von 7 Werktagen gemäss ROW GSGL Rekurs eingereicht werden.

### **14 Schlussbestimmungen**

Über Fälle, die in diesem Reglement nicht vorgesehen sind, entscheidet der Regionalvorstand GSGL unter Einbezug aller Reglemente GSGL und von Swiss Volley.

Die JuSpO tritt nach Verabschiedung durch die DV GSGL am 16.06.2011 in Kraft.

Glarus, Juni 2010

i. A. des RV, Peter Aebli, Präsident GSGL

*Peter Aebli*

## Anhang

### Checkliste für Turnier-Ausrichter

#### Vor Turnierstart / Vor dem ersten Spiel

- Spielpläne ausdrucken und in der Halle aushängen
- Wenn mit dem vereinfachten Matchblatt geschrieben wird, genügend Matchblätter ausdrucken für alle Spiele
- H-60 Hallen und Garderoben sind für die Teams zugänglich
- H-30 Spielfelder und Einspielbälle (6 Bälle pro Team) stehen den Teams zur Verfügung
- H-15 Allfälliges Technical Meeting mit den Coaches, falls angekündigt oder nötig
- Material für das Schiedsgericht bereit stellen (Schreibertisch, Spielplan, Matchblätter, Kugelschreiber, Täfeli, Pfeifen für SR (wenn ohne lizenzierte SR gespielt wird), SR-Bock)
- Lizenzen und Mannschaftslisten einsammeln
- Spielfelder auf Regelkonformität prüfen (Netzhöhen, Ausrichtung der Antennen, etc.)

#### Während dem Turnier

- Lizenzkontrolle durchführen
- Für einen speditiven Turnierablauf sorgen
- SR-Entschädigung gemäss Abrechnung Sekretariat GSGL bei den Teams einkassieren (nur wenn lizenzierte SR)
- Matchblätter einsammeln und sicher aufbewahren

#### Nach dem Turnier

- Lizenzen an die Teams zurückgeben
- Matchblätter zusammen mit den Mannschaftslisten ans Sekretariat GSGL senden
- SR-Entschädigung gemäss Abrechnung Sekretariat GSGL an die SR ausbezahlen (nur wenn lizenzierte SR)

#### Spezielles bei Finalturnieren

- Rangverkündigung und Preisverleihung
- Fotos der Siegerteams (1. – 3. Platzierte) machen und in elektronischer Form ans Sekretariat GSGL senden
- Rangliste erstellen und ans Sekretariat GSGL senden